

OSHUKAI Bunkai Shiai Regelwerk

Bunkai



2026

© Andreas Scherpf

GUNSOKAN V 1.0 Juni 2026



ARTIKEL 1. EINLEITUNG.....	2
ARTIKEL 2. WETTKAMPFFLÄCHE.....	3
ARTIKEL 3. KLEIDUNG.....	3
ARTIKEL 4. ORGANISATION DES KATA-BUNKAI SHIAI	4
ARTIKEL 5. DAS KAMPFGERICHT	7
ARTIKEL 6. BEWERTUNG	8
ARTIKEL 7. WETTKAMPF KATEGORIEN	13
ARTIKEL 8. GLOSSAR:	15



Artikel 1. Einleitung

Zweck dieser Kata-Bunkai Regeln ist die Bereitstellung eines standardisierten und verbindlichen Regelwerks für alle Wettkämpfe und Vergleiche innerhalb sowie zwischen den deutschen Dojos der *World Oshukai Federation* (WOF). Es gewährleistet eine einheitliche, faire und transparente Durchführung und Bewertung der Turniere auf nationaler Ebene

Artikel 2. Wettkampffläche

Artikel 2.1

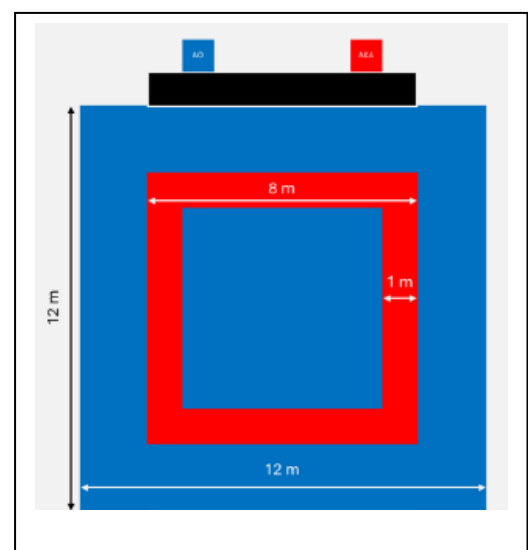
Die Wettkampffläche besteht aus einem Mattenquadrat mit einer Außen-Seitenlänge von acht Metern, umgeben von einer jeweils zwei Meter breiten Sicherheitszone. Wird ohne Matten gekämpft, sind die Begrenzungen durch gut sichtbare Bodenmarkierungen (z. B. Klebeband) zu kennzeichnen. Dabei ist zwingend darauf zu achten, dass durch die Markierungsmaterialien keinerlei Verletzungsgefahr entsteht.

Artikel 2.2

In einem Abstand von einem Meter um die Begrenzung der Wettkampffläche sind jegliche Gegenstände und bauliche Hindernisse (wie Säulen oder Mauern) untersagt.

Artikel 2.3

Die Kampfrichter sitzen nebeneinander an einem Tisch mit Blick zur Mitte der Tatami, wobei AO links und AKA rechts positioniert ist.



Artikel 3. Kleidung

Artikel 3.1 Kampfrichter

Alle Kampfrichter tragen Hallenturnschuhe, eine weiße Gi-Hose sowie das offizielle Oshukai-Kampfrichter-T-Shirt. Das Tragen von Schmuck, Mobiltelefonen und Sonnenbrillen ist untersagt. Dem Charakter des Amtes ist durch ein stets angemessenes und würdevolles Auftreten Rechnung zu tragen.



Artikel 3.2 Wettkämpfer

Alle Wettkämpfer tragen einen sauberen, gebügelten, weißen Karate-Gi mit dem offiziellen Oshukai-Emblem. Erlaubt sind zudem ein Oshukai-Schriftzug am Ärmel sowie eine Namensbestickung in japanischen Schriftzeichen an der Hose und am unteren Saum der Jacke. Der Kampfanzug wird mit einem roten oder blauen Gürtel gebunden, dessen Enden nach dem Verknoten jeweils 15 cm frei herabhängen müssen. Der Gi muss so geschnitten sein, dass Hand- und Fußgelenke unbedeckt bleiben.

Lange Haare sind zu einem Zopf zu binden oder zu flechten.

Der Zustand und die Konformität des Anzugs werden vor dem ersten Kampf durch den Chefkampfrichter kontrolliert. Entspricht der Gi nicht den Bestimmungen, erfolgt keine Zulassung zum Wettkampf

Artikel 4. Organisation des Kata-Bunkai Shiai

Artikel 4.1 Allgemeines

Artikel 4.1.1

Eine Kata-Bunkai ist weder als Tanz noch als theatralische Vorführung zu betrachten; die traditionellen Werte und Prinzipien des Karate-Do sind strikt einzuhalten. Die Demonstration muss einen realistischen Kampf widerspiegeln und ein Höchstmaß an Konzentration, Kraft sowie die potenzielle Wirksamkeit der Techniken demonstrieren.

Die Ausführung muss die Balance zwischen Kraft und Dynamik und Stabilität ebenso zum Ausdruck bringen wie Anmut, Rhythmus und saubere Technikkontrolle.

Artikel 4.1.2

Der Kata-Bunkai Wettkampf wird im direkten Vergleichsverfahren (Eins-gegen-Eins) ausgetragen. Den beiden aufeinandertreffenden Wettkämpfern/Teams wird für die jeweilige Begegnung die Kennzeichnung AKA (Rot) oder AO (Blau) zugewiesen. Diese Farbzugewiesung erfolgt im Vorfeld per Zufallsauslosung.



Artikel 4.1.3

Der als AKA (Rot) ausgeloste Team (Wettkämpfer und Partner) beginnt mit der Demonstration der Kata

Artikel 4.1.4

Den Anweisungen des Chefkampfrichters ist von allen Wettkämpfern zu jedem Zeitpunkt des Wettkampfes Folge zu leisten.

Artikel 4.2 Wettkampfablauf

Artikel 4.2.1 Raumordnung

Zu Wettkampfbeginn nehmen die Athleten (in Teams) ihre Ausgangspositionen an den Ecken der Tatami mit Blick zum Kampfgericht ein. Vom Kampfgericht aus gesehen positioniert sich AKA (Rot) an der rechten und AO (Blau) an der linken Ecke. Nach der Einnahme der Positionen beginnt AKA mit der Kata Bunkai-Demonstration nach Aufruf Chefkampfrichter.

Artikel 4.2.2 Format

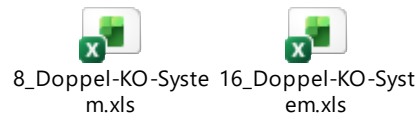
Vor Beginn der Begegnungen lässt der Chefkampfrichter die Athleten der jeweiligen Gruppe (Pool) an der Tatami antreten und führt eine kurze Einweisung durch. Im Anschluss teilen die Wettkämpfer dem Kampfflächen-Schreiber die von ihnen gewählte Kata-Bunkai mit. Dieser Vorgang wird vor jeder neuen Runde (Haupt- oder Trostpool) wiederholt. Es dürfen nur offiziell zugelassene Katas und deren Bunkai) gemäß Artikel 6.1 demonstriert werden.

Bis Orange-Grün müssen aus der gewählten Kata 3 Bunkai gezeigt werden ab Grüngurt die Komplette Bunkai aus der gewählten Kata. Standard ist die grundlegende OSHUKAI Bunkai wenn nicht anders in der Ausschreibung angegeben.

Die Athleten betreten nacheinander unter Beachtung des vorgeschriebenen Protokolls die Tatami und präsentieren ihre Kata. Sobald beide Wettkämpfer wieder ihre Ausgangspositionen eingenommen haben, gibt der Hauptkampfrichter das Signal zur Bewertung. Alle drei Kampfrichter vergeben zeitgleich per Flaggensystem ihr Votum für den jeweiligen Sieger.

Vor Turnierbeginn wird offiziell bekannt gegeben, ob der Wettkampf im einfachen K.-o.-System oder im K.-o.-System mit Trostrunde (doppeltes K.-o.-System) durchgeführt wird.

Beispiel



Artikel 4.2.3 Ablauf Präsentation Kata-Bunkai

1. Aufruf und Aufstellung Nach dem Aufruf der Begegnung begeben sich die Wettkämpfer (oder Teams) unverzüglich zu ihren zugewiesenen Ausgangspositionen (Ecken) an der Tatami. Der Wettkampf beginnt mit einer formellen Verbeugung zum Kampfgericht (*Shomen ni rei*) und einer anschließenden Verbeugung der Kontrahenten zueinander (*Otagai ni rei*).

2. Verhalten während der gegnerischen Demonstration Die Wettkämpfer mit dem roten Gürtel (AKA) demonstriert seine Kata-Bunkai zuerst, gefolgt vom Team AO (Blau). Die Athleten, die gerade keine Kata-Bunkai vortragen, verharren regungslos, fokussiert und absolut lautlos an Ihrem Platz am Mattenrand, um die Vorführung des Gegners nicht zu stören.

3. Betreten der Kampffläche und Ansage Beim Aufruf Ihrer Farbe nimmt das Team eine gespannte, fokussierte Haltung ein und wendet sich der Mitte der Tatami zu. Sie betreten die Kampffläche mit einer Verbeugung (*Rei*). Sie bewegen sich selbstbewusst und kampfbereit bis zu dem von ihm gewählten Startpunkt, der sich innerhalb der Kampffläche befinden muss, Uke (der Verteidiger) geht einen Schritt darüber hinaus Front präzise zum Kampfgericht. Dort verbeugt er sich, sagt den Namen der Kata-Bunkai laut und klar an, geht einen Schritt zurück in die Ausgangsposition der Kata-Bunkai und verharnt kurz.

4. Durchführung und Verlassen der Fläche Uke gibt das Kommando Kamai. Daraufhin geht Tori (der Angreifer) in Ausgangsposition. Uke nimmt die für die Ausführung der Technik erforderliche Ausgangsposition ein, um seinen Teil der Kata zu präsentieren. Tori führt seinen Angriff langsam aus. Uke präsentiert danach den Teil der Kata der in der Bunkai gezeigt wird. Danach nimm Uke Position im Hachichi Dachi gegenüber Tori ein. Ohne weiteres Kommando greift Tori an und Uke entgegnet mit der Bunkai der Kata. Dieser Vorgang wiederholt sich bei jeder zu präsentierenden Bunkai. Nach Abschluss verbeugen sich beide Kämpfer zueinander und dann zum Kampfrichter. Sie verlassen die Tatami und nehmen Ausgangsposition ein.

5. Bewertung und Verlassen der Tatami Nachdem beide Teams ihre Kata-Bunkai präsentiert haben, erfolgt das Wertungssignal der Kampfrichter. Das Ergebnis wird von den Athleten kommentarlos und mit Respekt (*Rei*) akzeptiert; Unmutsbekundungen oder Jubelgesten sind strikt untersagt. Auf das Kommando *Shomen ni rei* zum Kampfgericht, auf *Otagai ni rei* verbeugen sich die Kämpfer zueinander. Im Anschluss verlassen beide Teams die Tatami.



Artikel 5. Das Kampfgericht

Artikel 5.1 Kampfrichter

Das Kampfgericht drei Personen:

- 1 Chefkampfrichter
- 2 Mattenrichter

Der Chefkampfrichter leitet den Wettkampf, gibt nach Abschluss der Demonstrationen das Signal zur Bewertung und entscheidet gegebenenfalls nach Konsultation der beiden Mattenrichter über eine Disqualifikation.

Entscheid durch Mehrheit (2:1 ; 3:0)

Vor dem Aufruf der Wettkämpfer ordnet das Kampfgericht den Namen der Athleten per Losverfahren Startnummern zu. Diese Nummern werden vom Kampfflächen-Schreiber direkt auf den Wettkampfbogen übertragen. Dies hat zu geschehen, bevor die Athleten zum Antreten aufgerufen werden.

Artikel 5.2 Organisationspersonal

Am Kampfrichtertisch wird zusätzlich ein Schreiber eingesetzt, der für die administrative Protokollierung der Begegnungen verantwortlich ist. Vor Beginn jeder Runde haben die Wettkämpfer die von ihnen gewählte Kata-Bunkai beim Schreiber anzumelden. Dieser notiert die angesagte Kata-Bunkai auf dem Wettkampfbogen (gemäß Artikel 4.2.2) direkt unter dem Namen des jeweiligen Athleten/Teams. Er prüft die Einhaltung der möglichen Kata-Bunkai nach 6.3.

Nach der Entscheidung des Kampfgerichts trägt der Schreiber die Ergebnisse in den Wettkampfbogen ein und teilt die Athleten entsprechend für die nächste Runde oder die Trostrunde ein.

Der Schreiber stellt zudem die Einhaltung der Kata-Regelungen sicher: Ab Grüngurt muss eine 2. Kata Bunkai in einer 2. Runde gezeigt werden danach sind Wiederholungen möglich.



Artikel 6. Bewertung

Artikel 6.1 Offizielle Kata-Liste

Die nachfolgenden Katas sind für den Wettkampfbetrieb zugelassen. Die Auswahl richtet sich nach den Altersklassen-Vorgaben aus dem Regelwerk.

Gruppe 1 (Basis- und Mittelstufe)

- Fukyukata Ichi (普及型一)
- Fukyukata Ni (普及型二)
- Pinan Shodan (平安初段)
- Pinan Nidan (平安二段)
- Pinan Sandan (平安三段)
- Pinan Yondan (平安四段)
- Pinan Godan (平安五段)
- Naihanchi Shodan (内歩戦初段)
- Naihanchi Nidan (内歩戦二段)
- Naihanchi Sandan (内歩戦三段)

Gruppe 2 (Meisterstufe / Erweitert)

- Itosu no Passai (糸洲の抜塞)
- Matsumura no Passai (松村の抜塞)
- Kushanku Sho (公相君小)
- Kushanku Dai (公相君大)
- Chinto (鎮東)
- Gojushiho (五十四歩)
- Hakkaku (白鶴)



Artikel 6.2 Erforderliche Anzahl Kata

Bis Orange - Grün: Für die Teilnahme ist die Beherrschung einer einzigen Kata (daraus 3 Bunkai) ausreichend. Diese darf in allen Runden des Wettkampfs wiederholt werden.

Ab Grüngurt: ... sind für den Wettkampf zwingend mindestens zwei verschiedene Katas erforderlich. In der zweiten Runde muss eine andere Kata als in der ersten Runde demonstriert werden. Eine Wiederholung der zuerst gezeigten Kata ist frühestens ab der dritten Runde wieder zulässig.

Artikel 6.3

Die Auswahl der zu demonstrierenden Kata obliegt dem Wettkämpfer unter strikter Beachtung der Bestimmungen aus Artikel 6.2. Je nach Altersklasse gelten für die Auswahl folgende verbindliche Vorgaben aus den offiziellen Katalisten:

Altersklasse	Zugelassene Katas / Listen
Bis einschließlich Orange - Grün	Ausschließlich Katas der Gruppe 1
Ab Grüngurt	Katas der Gruppe 1 , erweitert um <i>Itosu no Passai</i>
Ab 1.DAN	Freie Auswahl aus Gruppe 1 und Gruppe 2



Artikel 6.4 Bewertung

Artikel 6.4.1

Die Bewertung der Darbietung durch das Kampfgericht erfolgt über die gesamte Dauer der Präsentation. Der Bewertungszeitraum beginnt exakt mit der Verbeugung (*Rei*) vor Beginn der Kata und endet mit der abschließenden Verbeugung nach der Kata.

Artikel 6.4.2

Verfahren zur Siegerermittlung (Flaggensystem):

Nachdem sowohl AKA als auch AO ihre jeweilige Kata-Präsentation abgeschlossen haben, erfolgt die Bewertung durch das Kampfgericht nach folgendem Protokoll:

1. **Signal zur Bewertung:** Der Chefkampfrichter gibt ein akustisches Signal per Pfeife ab.
2. **Stimmabgabe:** Unmittelbar auf diesen Pfiff heben alle drei Kampfrichter (der Chefkampfrichter sowie die beiden Mattenrichter) gleichzeitig ihre Flagge (Rot für AKA, Blau für AO), um ihren jeweiligen Sieger anzuzeigen. Eine Stimmenthaltung ist nicht zulässig.
3. **Auszählung:** Zum Zweck der fehlerfreien Auszählung und Erfassung des Ergebnisses halten alle Kampfrichter ihre Flagge so lange angehoben, bis der Chefkampfrichter durch einen erneuten Pfiff das Senken der Flaggen anordnet.
4. **Ergebnis:** Der Gewinner der Begegnung wird durch das einfache Mehrheitsverhältnis der gezeigten Flaggen bestimmt (3:0 oder 2:1)

Artikel 6.4.3 Bewertungskriterien

Kata	Bunkai
1.Stände	1.Stände
2.Techniken	2.Techniken
3. Bewegungsübergänge	3. Bewegungsübergänge
4. Timing Synchronisation	4. Timing Distanz (Ma-ai)
5. Korrekte Atmung	5. Kontrolle
6. Fokus Kime	6. Fokus Kime
7. Konsistenz Kihon	7. Techniken der Schule OSHUKAI (wenn nicht anders ausgeschrieben)
8. Kraft	8. Kraft
9. Schnelligkeit	9. Schnelligkeit
10. Balance	10. Balance



Artikel 6.4.4 Fouls

Regelverstöße und Punktabzüge (Fouls)

Die folgenden Verstöße müssen von den Kampfrichtern zwingend bei der Urteilsfindung berücksichtigt werden und führen je nach Schweregrad zu Abzügen in der Gesamtbewertung:

1. Technische und formelle Fehler

- **Formfehler beim Start:** Ansage des Kata Bunkai-Namens *vor* statt nach der ersten Verbeugung (*Rei*).
- **Gleichgewichtsverlust (geringfügig):** Leichtes Wackeln oder minimales Nachkorrigieren des Standes.
- **Fehlerhafte Technikausführung:** Falsche oder unvollständige Ausführung einer Bewegung (z. B. unvollständige Blocktechniken oder Verfehlen der anatomischen Trefferfläche/Zielzone).
- **Mangelnde Synchronisation:** Asynchrone Bewegungsabläufe, wie der Abschluss einer Armtechnik, bevor die Hüft- oder Körperbewegung vollständig abgeschlossen ist.
- **Inkorrekter Kiai:** Ein Kiai, der nicht kurz, fokussiert und exakt zeitgleich mit der Finalisierung der Technik erfolgt.
- **Verlust der Ausrüstung:** Das Lösen des Gürtels, sodass dieser während der Vorführung von den Hüften rutscht.

2. Schwere Verstöße (Gleichwertig mit einem großen Gleichgewichtsverlust)

- **Theatralik und künstliche Effekte:** Das Erzeugen künstlicher Geräusche wie lautes Aufstampfen, Schlagen gegen die Brust, die Arme oder den Karategi sowie unangemessene, theatralische Atemgeräusche.
- **Zeitspiel / Verzögerung:** Unangemessene Zeitverschwendung, einschließlich ausgedehnten Einmarschierens, übertriebener Verbeugungen oder künstlich in die Länge gezogener Pausen vor dem Start. Das Verstreichen von mehr als **35 Sekunden** zwischen dem namentlichen Aufruf des Wettkämpfers und der offiziellen Verbeugung vor der Kata gilt als schweres Foul.

3. Spezifische Fouls in der Bunkai (Anwendung)

- **Verletzungsaufforderung:** Das Verursachen von realen Verletzungen beim Partner während der Bunkai-Demonstration aufgrund mangelnder Kontrolle.
- **Simulierte Bewusstlosigkeit:** Das Simulieren von Bewusstlosigkeit (z. B. nach einem Wurf oder Schlag) für einen Zeitraum von mehr als **2 Sekunden**.
- **Intentionsloser Angriff:** Angriffe müssen mit realistischer Absicht, angemessener Dynamik und korrekter Trefferzone ausgeführt werden. Ein „Anbieten“ des Armes oder Beines um die Bunkai durchführen zu können hat zu unterbleiben.



Artikel 6.4.5 Disqualifikation

Disqualifikation (Shikkaku)

Ein Wettkämpfer kann aus den nachfolgenden Gründen disqualifiziert werden. Vor jeder formellen Disqualifikation ist der Chefkampfrichter verpflichtet, ein **SHUGO** (Herbeirufen der Mattenrichter zur Konsultation) durchzuführen. Die endgültige Entscheidung über eine Disqualifikation erfolgt per Mehrheitsbeschluss des Kampfgerichts.

1. Disqualifikationsgründe während der Darbietung

- **Fehler bei der Kata-Ansage:** Unterlassen der Ansage, Ansage einer falschen Kata oder die Darbietung einer anderen Kata als der zuvor beim Protokolltisch offiziell gemeldeten. Um als gültig zu gelten, muss der Name der Kata für das Kampfgericht akustisch deutlich verständlich artikuliert werden.
- **Formfehler:** Vollständiges Fehlen der vorgeschriebenen Verbeugung (*Rei*) vor oder nach der Kata-Darbietung.
- **Inkorrekte Ausrichtung:** Starten der Kata ohne den Blick direkt zum Kampfgericht (Haupt-/Chefkampfrichter) zu richten.
- **Substanzielle Änderungen:** Das bewusste Weglassen, Hinzufügen oder anderweitige erhebliche Verändern von Bewegungsabläufen und Techniken der jeweiligen Kata-Bunkai (Wenn nicht anders Ausgeschrieben).
- **Grobe Theatralik:** Die andauernde und offensichtliche Wiederholung theatralischer Effekte (z. B. absichtliches Aufstampfen, Schlagen gegen die eigene Brust, die Arme oder den Karate-Gi sowie unnatürlich laute Atemgeräusche).
- **Völliger Stabilitätsverlust:** Das Ausführen eines massiven Korrekturschrittes infolge eines vollständigen Gleichgewichtsverlustes oder das Stürzen/Hinfallen auf die Kampffläche.
- **Verlust der Ausrüstung:** Das vollständige Herunterfallen des Gürtels (*Obi*) während der Kata-Präsentation.
- **Missachtung der Autorität:** Missachten der direkten Anweisungen des Chefkampfrichters oder sonstiges grob unsportliches Fehlverhalten.
- **Verletzung des Gegners:** Ausdrücklich nicht gemeint Berühren der Haut und solkider Kontakt im Bereich Torso. Jenseits davon führt eine Verletzung zur Disqualifikation

2. Disqualifikationsgründe durch Fehlverhalten nach der Entscheidung (Shikkaku)

Unsportlichkeit nach der Entscheidung: Ungebührliches Jubeln, lautstarkes Murren oder andere respektlose Unmutsbekundungen auf der Kampffläche unmittelbar nach der Urteilsverkündung. Erfolgen solche Reaktionen nach dem Flaggenentscheid, kann eine Disqualifikation nachträglich durch Stimmenmehrheit der Kampfrichter ausgesprochen werden.

Disqualifikation des Siegers: Dem ursprünglich durch Flaggenentscheid ermittelten Sieger wird



der Sieg nachträglich aberkannt. Der unterlegene Kontrahent wird rückwirkend zum Sieger der Begegnung erklärt.

Disqualifikation des Unterlegenen: Wird der bereits unterlegene Wettkämpfer (z. B. wegen Unsportlichkeit nach dem Kampf) disqualifiziert, wird sein nächster angesetzte Kampf (z. B. in der Trostrunde) automatisch als verloren gewertet.

Artikel 7. Wettkampf Kategorien

Folgende Kategorien können starten

Übersicht der Wettkampfkategorien

Disziplin	Kategorie / Altersklasse	Teilnahmeberechtigung / Altersgrenze
Kata	U8	Alle Mädchen und Jungen unter 8 Jahren
	U10	Alle Mädchen und Jungen ab 8 bis unter 10 Jahren
	U12	Alle Mädchen und Jungen ab 10 bis unter 12 Jahren
	U16	Alle Mädchen und Jungen ab 12 bis unter 16 Jahren
	Senior	Alle Frauen und Männer ab dem vollendeten 16. Lebensjahr
	Sönen (Masterklasse)	Alle Frauen und Männer ab dem vollendeten 45. Lebensjahr
Technik	U7	Kinder unter 7 Jahren
	U9	Kinder ab 7 bis unter 9 Jahren



Disziplin	Kategorie / Altersklasse	Teilnahmeberechtigung / Altersgrenze
BUNKAI	Bis einschließlich Orange - Grün	Ausschließlich Katas der Gruppe 1
	Ab Grüngurt	Katas der Gruppe 1, erweitert um Itosu no Passai und Matsumura no Passai
	Freie Auswahl aus Gruppe 1 und Gruppe 2	Ab 1.DAN
Dojo Kumite	U12	Alle Starter ab 10 bis unter 12 Jahren
	U16	Alle Starter ab 12 bis unter 16 Jahren
	Senior	Alle Starter ab dem vollendeten 16. Lebensjahr



Artikel 8. Glossar:

Kata Shiai: Der offizielle Kata-Wettkampf (von Kata = Form und Shiai = Wettkampf/Turnier). Es bezeichnet das sportliche Aufeinandertreffen von zwei oder mehr Wettkämpfern, bei dem die technische, athletische und mentale Ausführung einer traditionellen Bewegungsform (Kata) nach festgelegten Kriterien durch ein Kampfgericht bewertet und verglichen wird.

AO : Bezeichnet den Wettkämpfer auf der blauen Seite. Zur visuellen Unterscheidung trägt dieser Athlet im Kampf einen blauen Gürtel. Vom Tisch des Hauptkampfgerichts aus gesehen befindet sich AO auf der linken Seite.

AKA : Bezeichnet den Wettkämpfer auf der roten Seite. Dieser Athlet trägt im Kampf einen roten Gürtel. Vom Tisch des Hauptkampfgerichts aus gesehen befindet sich AKA auf der rechten Seite.

Tatami: Die standardisierte, dämpfende Mattenfläche, auf welcher der Wettkampf ausgetragen wird.“

Rei : Die traditionelle Verbeugung im Karate. Sie symbolisiert Respekt, Höflichkeit und gegenseitige Wertschätzung vor, während und nach dem Wettkampf.

Hajime : Das japanische Kommando für „Beginnen“ oder „Start“. Im Kata-Wettkampf setzt sich der Athlet dieses Signal nach der Kata-Ansage und einer kurzen Pause selbst.

Otagai ni rei: Das Kommando für die gegenseitige Verbeugung der Wettkämpfer zueinander. Es steht für den respektvollen Umgang mit dem Kontrahenten.

Shomen ni rei: Das Kommando für die Verbeugung zur Vorderseite (zum Kampfgericht bzw. zum Ehrenplatz). Es symbolisiert den Respekt gegenüber den Offiziellen und der Tradition des Dojo.

Kata: Wörtlich übersetzt „Form“. Im Karate bezeichnet eine Kata einen stilisierten, festgelegten Ablauf von Verteidigungs- und Angriffstechniken gegen imaginäre Gegner. Sie bildet das Fundament des traditionellen Karate, dient der Perfektionierung von Technik, Rhythmus, Atmung sowie Fokus (Kime) und simuliert einen realen Kampf auf Leben und Tod.

Karate-Gi: Der traditionelle weiße Wettkampfanzug, bestehend aus Jacke (Uwagi), Hose (Zubon) und Gürtel (Obi).

Kiai: Der kurze, fokussierte Kampfschrei aus dem Unterbauch zur Bündelung von Atmung, Körperspannung (Kime) und Technik im Moment des Krafteinsatzes.

Shugo: Das offizielle Kommando des Chefkampfrichters zum Herbeirufen der Mattenrichter. Es dient der unverzüglichen Beratung (Konsultation) des Kampfgerichts auf der Kampffläche, um Unklarheiten zu besprechen oder schwerwiegende Strafen (wie eine Disqualifikation) per Mehrheitsbeschluss abzustimmen.

Shikkaku: Die schwerste Form der Disqualifikation im Wettkampf aufgrund von grober Unsportlichkeit, böswilligem Fehlverhalten, Missachtung der Kampfrichter oder schwerem Verstoß gegen den Ehrenkodex des Budo. Ein Shikkaku führt zum sofortigen Ausschluss des Wettkämpfers vom gesamten laufenden Turnier.